

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2001-327760  
(P2001-327760A)

(43)公開日 平成13年11月27日 (2001. 11. 27)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
G 0 7 F 17/00		G 0 7 F 17/00	B 9 A 0 0 1

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 7 頁)

(21)出願番号 特願2000-151536(P2000-151536)

(22)出願日 平成12年5月23日(2000. 5. 23)

(71)出願人 500233544

株式会社ワイバーン

東京都中央区日本橋本町4丁目3番10号

(72)発明者 富沢 竜太郎

東京都中央区日本橋本町4丁目3番10号

株式会社ワイバーン内

(74)代理人 100064621

弁理士 山川 政樹

Fターム(参考) 2C001 BD00 BD07 CB00 CB01 CB06

CB08 CC02 DA00 DA04

9A001 BB03 BB04 CC05 DD13 HH23

JJ25 JJ27 JJ76 KK60 LL03

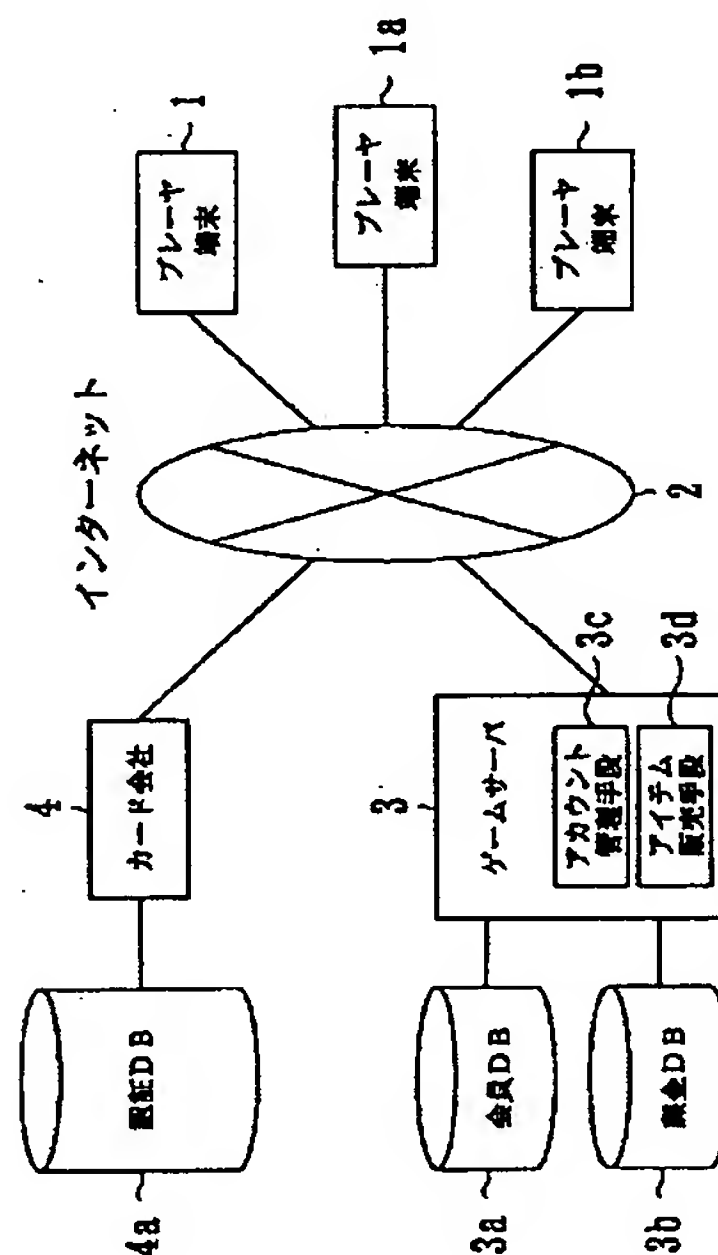
LL09

(54)【発明の名称】 ネットゲームにおけるアイテム提供方法

(57)【要約】

【課題】 ゲームの進行に不可欠なアイテムを容易に入手できる仕組みを新たに提供することにより、遊技時間を十分に確保できないプレイヤーやゲームの初心者であっても、気軽にゲームに参加できるようにする。

【解決手段】 インターネットを介してゲームサーバにアクセスし、このゲームサーバが提供する仮想空間内でアイテムを使って遊技可能とするネットゲームにおけるアイテム提供方法において、前記ゲームサーバに前記仮想空間内で使用するアイテムを登録するためのアカウントを開設するステップと、前記ゲームサーバにアイテムを購入するための注文を通知するステップと、前記ゲームサーバによって前記注文が確認され、この注文されたアイテムを前記アカウント内に登録するステップとを備える。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネットを介してゲームサーバにアクセスし、このゲームサーバが提供する仮想空間内でアイテムを使って遊技可能とするネットゲームにおけるアイテム提供方法において、

前記ゲームサーバに前記仮想空間内で使用するアイテムを登録するためのアカウントを開設するステップと、

前記ゲームサーバにアイテムを購入するための注文を通知するステップと、

前記ゲームサーバによって前記注文が確認され、この注文されたアイテムを前記アカウント内に登録するステップとを備えたことを特徴とするネットゲームにおけるアイテム提供方法。

【請求項2】 請求項1に記載のネットゲームにおけるアイテム提供方法において、

前記アイテムは、前記仮想空間内で使用可能な装備品、食料、お金、味方のキャラクタ、魔法、特殊技能、カードまたは経験値等の主人公が後天的に取得するものであることを特徴とするネットゲームにおけるアイテム提供方法。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ネットゲームにおけるアイテム提供方法に関し、特にインターネットを介して参加可能なネットゲームにおけるアイテム提供方法に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来より家庭用のテレビゲームやゲームセンターのアーケードゲームにおいては、RPG（ロール・プレイング・ゲーム）やアクションゲーム、シミュレーションゲームといった種々のゲームが提供されている。そして、現在に至っては、インターネットを介してこれらのゲームが提供されるようになり、ゲームサーバにアクセスすることによって、いつでもどこからでもこれらのゲームを楽しむことができる。

【0003】図7は、従来のネットゲームを説明するためのネットワーク構成図である。同図に示すようにインターネット102には、ゲーム運営会社の提供するゲームサーバ103および各地のプレーヤの端末101、101a、101bが、専用回線またはインターネット接続事業者（図示せず）を介して接続されている。したがって、各地のプレーヤはインターネット102を通じてゲームサーバ103にアクセスし、ゲームサーバ103の提供するゲームに同時に参加して遊ぶことができる。

【0004】また、インターネット102には、クレジットカード会社のサーバ104が接続され、ゲームのプレイ代金をゲーム運営会社に代わって徴収する。サーバ104は利用者のカード番号等が記録された認証データベース（以下DBという）104aを備えている。ゲームサーバ103の提供するゲームで遊ぶためには、予め

ゲームサーバ103に会員登録する必要がある。この会員登録はゲームサーバ103内のアカウント管理手段103cによる会員DB103aへの登録により行われる。したがって、会員DB103aには各プレーヤの住所、氏名等とともにクレジットカードの番号が登録される。また、遊技時間に伴う各プレーヤの課金情報は課金DB103bに登録され、アカウント管理手段103cが定期的にこの課金DB103bを参照することにより、利用代金をカード会社104へ請求する。その際にアカウント管理手段103cからサーバ104へは、プレーヤの氏名および住所とともにクレジットカードの番号が送られ、サーバ104は認証DB104aを参照することによって認証を行い、請求された代金をゲーム運営会社に支払い、プレーヤに対して代金の振り込みを請求する。

【0005】このようなインターネットを利用したゲーム（以下、ネットゲームという）の具体例としては、例えばディアブロ（商品名）やウルティマ・オンライン（商品名）等が既に商品化されている。ウルティマ・オンラインは、米国オリジン・システムズ社の開発したインターネット上のRPGであり、ゲームサーバにアクセスすることによって同時に3,000人以上のプレーヤが同一仮想空間内に参加することができる。このゲームには、仮想空間内の各プレーヤがチャット（会話）をしながら共同でゲームを進行させられるなど、従来のスタンドアロン型のゲームにない新しい遊び方を提供するものである。また、ウルティマ・オンラインには、多数参加型のメリットを生かすため、ゲーム進行上の目的が特に設定されておらず、各プレーヤが自身の自由意志で冒険に赴いたり商売をしたり他のプレーヤのアイテムを盗む泥棒になったりすることができ、各プレーヤのプレイの積み重ねによって物語が展開するようになっている。

【0006】ところで、このようなネットゲームにおいても、従来のRPG同様に各プレーヤはその分身であるキャラクタを通してゲームに参加することになる。各キャラクタにはプレーヤの希望に応じて種々の職業が設定され、武器や防具、食料等の各種のアイテムを使用することによってモンスターを倒したり、仮想空間内で商売をしたりすることができる。したがって、これらのアイテムはゲームを進行させる上で重要な要素となっており、例えば武器であれば最初から強力なものを手に入れられるわけではなく、経験値等を上げながら徐々に強力なものを手に入れることができ、より強力なモンスターを倒せるようになる。これらのアイテムは、仮想空間内を旅する間に宝物を発見することによって入手したり、またゲーム内のお店から購入したり、他のプレーヤから物々交換したり、あるいは奪ったりすることによって手に入れることができる。

## 【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、ゲーム

プレーヤの中には、ゲームの中で地道にアイテムを収集したり経験値をアップさせたりするよりも、手っ取り早く強力なアイテムを手に入れ、ゲームを早く進行させたいと思う人達がいる。例えばサラリーマン等の遊技時間に制約のある人達は、アイテムの収集のために長時間をかけることは困難である。

【0008】また、プレーヤのゲーム熟練度は初心者から上級者まで幅広くあり、これら全ての人たちがゲームを楽しめるようにするには、ゲームの難易度を中程度にする必要がある。しかし、このような設定のゲームでは、ベテランユーザにとっては物足りないし、逆に初心者にとっては難易度が高すぎて歯が立たないことがしばしばある。そのため、熟練度に関わらずゲームをスムーズに進行させるためには、プレーヤの希望に応じて、ゲームの進行に不可欠なアイテムを入手可能とする必要がある。

【0009】本発明は、このような課題を解決するためのものであり、ゲームの進行に不可欠なアイテムを容易に入手できる仕組みを新たに提供することにより、遊技時間を十分に確保できないプレーヤやゲームの初心者であっても、気軽にゲームに参加することができるネットゲームにおけるアイテム提供方法を提供することを目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】このような目的を達成するために、本発明に係るネットゲームにおけるアイテム提供方法は、インターネットを介してゲームサーバにアクセスし、このゲームサーバが提供する仮想空間内でアイテムを使って遊技可能とするネットゲームにおけるアイテム提供方法において、前記ゲームサーバに前記仮想空間内で使用するアイテムを登録するためのアカウントを開設するステップと、前記ゲームサーバにアイテムを購入するための注文を通知するステップと、前記ゲームサーバによって前記注文が確認され、この注文されたアイテムを前記アカウント内に登録するステップとを備える。また、前記アイテムは、前記仮想空間内で使用可能な装備品、食料、お金、味方のキャラクタ、魔法、特殊技能、カードまたは経験値等の主人公が後天的に取得するものであってもよい。

【0011】本発明は、プレーヤからの注文に応じてアイテムを販売することにより、各プレーヤはゲームの進行と関係なく、強力な武器やゲーム内のお金を手に入れることができる。そのため、遊技時間を十分に確保できないプレーヤであっても短時間でゲームを進行させることができ、また初心者であっても難易度の高いゲームに容易に参加できるようになる。また、アイテムの入手に当たって相応の対価を支払うため、プレーヤにしてみれば折角手に入れたアイテムを安易に失ったり奪われたりしないように気をつけるようになるため、ゲームの緊張感が損なわれないという利点もある。

【0012】

【発明の実施の形態】次に、本発明の一つの実施の形態について図を用いて説明する。図1は、本発明の一つの実施の形態を示すブロック図である。同図に示すように、インターネット2にはゲーム運営会社の提供するネットサーバ3および各地のプレーヤの端末1、1aおよび1bが専用回線またはインターネット接続事業者（図示せず）を介して接続されている。各地のプレーヤは、インターネット2を通じてゲームサーバ3にアクセスすることができ、ゲームサーバ3の提供するゲームで遊ぶことができる。ゲームサーバ3はアカウント手段3cおよびアイテム販売手段3dを備え、アカウント手段3cにより各プレーヤの登録が行われ、アイテム販売手段3dによってプレーヤからの注文に応じてアイテムが販売される。

【0013】また、インターネット2には、クレジットカード会社のサーバ4が接続され、ゲームのプレイ代金をゲーム運営会社に代わって徴収する。サーバ4は利用者のカード番号等が記録された認証データベース（以下DBという）4aを備えている。ゲームサーバ3の提供するゲームで遊ぶためには、予めゲームサーバ3に会員登録する必要がある。この会員登録はゲームサーバ3内のアカウント管理手段3cによる会員DB3aへの登録により行われ、その他のサーバ4の動作は上述の従来例同様である。

【0014】図2は、図1に係る端末1を示すブロック図である。同図に示すように端末1は、キーボード10とマウス11とジョイスティック12とディスプレイ13とバス14とCPU15とメモリ16とHDD（Hard Disk Drive）17とDVDROM（Digital Versatile Disc Read Only Memory）ドライブ18と通信I/F（インタフェース）19とを備えている。この端末1はパーソナル・コンピュータ、家庭用もしくは業務用のゲーム機、PDA（Personal Digital Assistants）、LCD（Liquid Crystal Device）等の表示手段を備えた携帯電話機等、ゲームを実行できる機器であれば何れの機器であってもよい。なお、ゲームを実行するためのゲーム・プログラムは、DVDROMに格納され、または通信I/F19によってネットワークからHDD17にダウンロードされ、CPU15の制御によってメモリ16に読み出されてから実行される。ゲーム中のキャラクタや背景等の表示はCRTまたはLCD等からなるディスプレイ13に表示され、キャラクタの移動や対戦、アイテムの交換等の種々の操作はプレーヤによるキーボード10、マウス11またはジョイスティック12の使用により行われる。

【0015】図3は、図1に係るゲームサーバ3を示すブロック図である。同図に示すようにゲームサーバ3は、CPU30とHDD31とメモリ32と通信I/F33とバス34とを備え、これらの構成により、インタ



ーネット2を介してアクセスしてきたプレーヤに対してゲームの仮想空間を提供する。すなわち、HDD31に図1で示した会員DB3aおよび課金DB3bを収容し、アクセスしてきたプレーヤの認証をCPU30が会員DB3aを参照することによって行う。また、CPU30は、図1で示したアカウント管理手段3cおよびアイテム販売手段3dをソフトウェア的に実現するとともに、HDD31に格納されているゲーム運営プログラムをメモリ32に読み出してから実行する。ゲーム運営プログラムの実行により、各端末1、1a、1bのキャラクタの情報がゲームサーバ3内で融合され、複数のプレーヤが同一仮想空間に参加してゲームを実行することができる。

【0016】次に、本実施の形態の動作について説明する。図4は、動作を説明するためのシーケンス図である。まず、初めてゲームをするプレーヤは、ゲームサーバ3にアクセスしてアカウントを開設し、仮想空間内で\*

\*使用するキャラクタ（プレーヤの分身）に関する情報を登録する。例えば表1に示すように、プレーヤ情報、アイテム情報およびステータス情報等を記憶保持したアカウントが会員DB3aに登録される。アカウントの開設に際しては、プレーヤから個人情報（氏名、住所等）が登録されるとともに、ゲーム運営会社がゲームの遊技料金を徴収するために、クレジットカードの番号およびカードの使用期限等も登録される。また、このアカウントにはゲーム内で使用されるキャラクタの各種の設定情報も登録され、例えば所持金、武器、防具、キャラクタ名、経験値、スタミナ、ヒットポイント、カルマおよびその他（キャラクタの位置情報、キャラクタの職業等）の情報が登録される。アカウントが開設されると、その旨はアカウント管理手段3cによってプレーヤの端末へ通知される。

【0017】

【表1】

プレーヤ 情報	ID	*****
	パスワード	*****
	氏名、住所、カード番号、 カード期限、その他	*****
アイテム 情報	所持金	*****
	武器	*****
	防具	*****
	その他	*****
ステータス 情報	キャラクタ名	*****
	経験値	*****
	スタミナ	*****
	ヒットポイント	*****
	カルマ	*****

【0018】この結果、アカウントの開設に伴ってプレーヤは、ゲームサーバ3にアクセスし、ゲームをすることができるようになる。ここではゲームの開始前にアイテムを購入することにする。アイテムの購入に当たっては、インターネット3経由でゲームサーバ3にアクセスし、ゲームサーバ3が提供するホームページのうちのアイテムを販売するページにアクセスし、所定事項を記入することによって購入することができる。すなわち、ID番号およびパスワードを入力することにより、図5に示すアイテム販売のページにアクセスし、購入可能なア

アイテムの一覧表を表示させる。プレーヤはマウス等の入力機器を使って購入希望のアイテムを指定してから、さらに送信ボタンをクリックすることによって購入内容がゲームサーバ3へ送信される。購入内容を受信したゲームサーバ3は、購入金額の支払いをカード会社のサーバ4へ請求し（与信請求）、その結果、サーバ4からゲームサーバ3へ与信承認が送信されると、アイテム販売手段3dは購入されたアイテムをプレーヤのアカウントに登録し、一連のアイテム販売手順は完了する。購入したアイテムの情報については、アカウント管理手段3cに

よりプレーヤの端末へ通知される。通知された情報はプレーヤの端末内のHDDに保存され、ゲームのプレイ中においては、この保存されたデータが参照される。

【0019】次いで、プレーヤはゲームサーバ3のホームページのうち、ゲーム開始ページにアクセスすることにより、例えば図6に示すようなゲーム画面13aが端末に表示される。同図に示すように、ゲーム画面13aにはプレーヤの分身であるキャラクタ13eと、他のプレーヤの操作によるキャラクタ13fと、ゲームサーバ3の操作によるダンジョン13h内のキャラクタ13gとが同一仮想空間内に居合わせている。キャラクタ13eの所持金、武器および防具等の情報は、ゲーム画面13aの表示欄13b、13cおよび13dに表示され、プレーヤはマウス等の操作により所望のアイテムを選択して使用することができる。

【0020】また、ゲーム中の新たにアイテムを手に入れたり、ステータス情報等が更新されたりすると、プレーヤのアカウントに登録されている情報が更新されるとともに、同じ情報がプレーヤの端末へ通知される。ゲームを終了する際には、マウスやジョイスティックの操作により、ゲーム終了のための画面を表示させてから終了ボタンをクリックすることにより、ゲームを終了させることができる。その際にキャラクタが所有するアイテムや経験値等の情報は、端末からゲームサーバ3へ読み出され、読み出された情報は会員DB3aの内容を更新する。したがって、キャラクタの所有するアイテムやその他の情報は、ゲームサーバ3によって管理され、これらの情報が不正に改ざんされることを防ぐことができる。

【0021】以上においては、RPGゲームを中心に説明したが、本発明はこれに限られるものではない。すなわち、プレイ中にアイテムを使用するゲームであれば、アクションゲーム、シミュレーションゲーム、パズルゲーム等へも本発明を適用できることは明らかである。また、図1においてはアカウント管理手段3cおよびアイテム販売手段3dを同一サーバ内に設けているが、これらをそれぞれ別個のサーバに設けるようにしてもよい。すなわち、ゲームサーバ3を複数のハードウェア機器（ワークステーション等）で構成してもよい。

【0022】また、アイテムの購入時における決済手段は、上述のクレジットカード会社によるものに限られない。すなわち、銀行やその他の金融機関を利用してもよいし、ゲーム運営会社へ直接現金を郵送するようにしてもよい。したがって、このような場合には、ネット上で

決済する場合と異なって、プレーヤがアイテムを取得するタイミングと送金のタイミングとの間に時間差が生じることもある。さらに、本発明におけるアイテムとは、仮想空間内で使用可能な装備品（武器や防具等）、食料またはお金に限られず、プレーヤである主人公が後天的に得ることができるあらゆるものを対象とする。例えば味方のキャラクタ、魔法、特殊技能、カードまたは経験値等も上述の販売対象となる。

【0023】

10 【発明の効果】以上説明したとおり本発明は、ゲーム中で使用されるアイテム（武器、防具、食料、お金等）をゲームの進行と関係なく現金で購入することができ、ゲームに不慣れな初心者であっても、強力な武器等を簡単に手に入れることができ、簡単にゲームオーバーすることがなくなり、ゲーム進行をスムーズにさせることができる。また、遊技時間を十分に確保できないプレーヤであっても、強力なアイテム等を入手簡単に入手できることから、短時間でゲームを進行させることができる。

【図面の簡単な説明】

20 【図1】 本発明の一つの実施の形態を説明するためのネットワーク構成図である。

【図2】 図1に係るプレーヤ端末の詳細を示すブロック図である。

【図3】 図1に係るゲームサーバの詳細を示すブロック図である。

【図4】 本実施の形態に係るアイテム提供方法を説明するためのシーケンス図である。

【図5】 アイテム購入画面を示す平面図である。

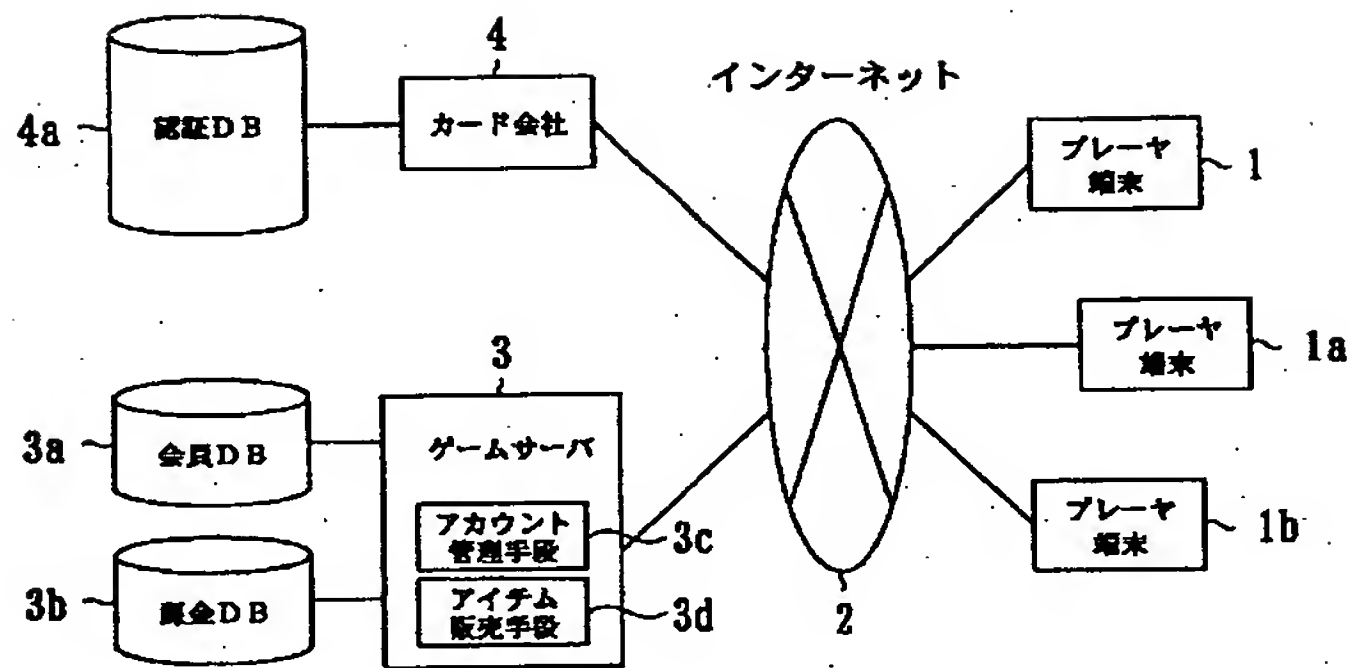
【図6】 ゲーム中の表示例を示す平面図である。

30 【図7】 従来のネットゲームを説明するためのネットワーク構成図である。

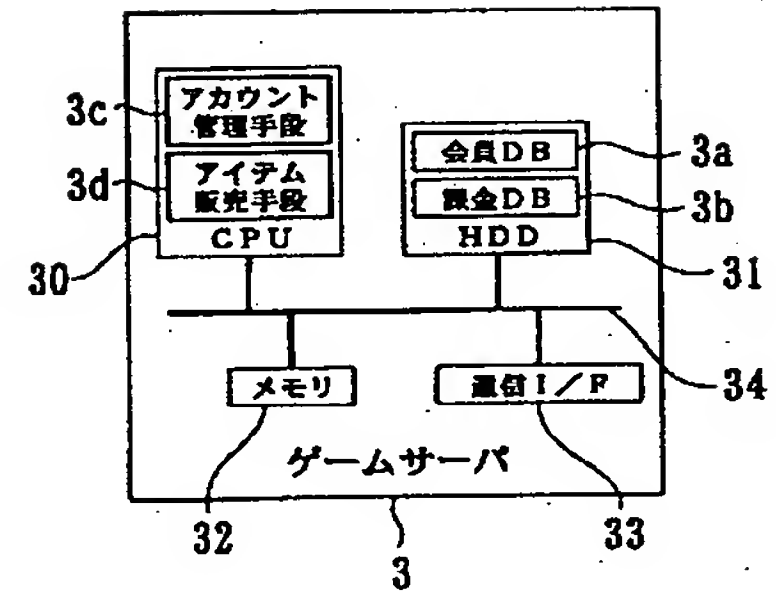
【符号の説明】

1, 1a, 1b…端末、2…インターネット、3…ゲームサーバ、3a…会員DB、3b…課金DB、3c…アカウント管理手段、3d…アイテム販売手段、4…サーバ、4a…認証DB、10…キーボード、11…マウス、12…ジョイスティック、13…ディスプレイ、13a…ゲーム画面、13b, 13c, 13d…表示欄、13e, 13f, 13g…キャラクタ、13h…ダンジョン、14…バス、15…CPU、16…メモリ、17…HDD、18…DVDROMドライブ、19…通信I/F、20…CPU、21…HDD、22…メモリ、23…通信I/F。

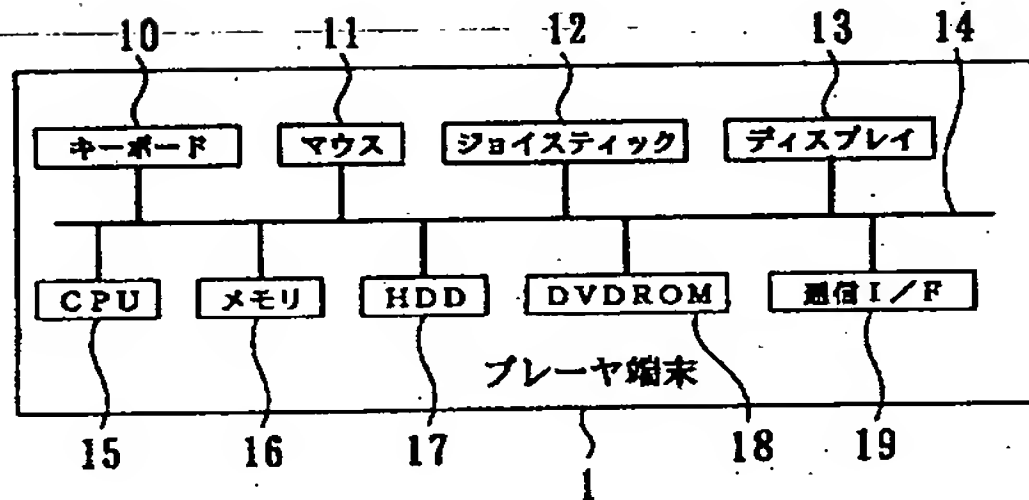
【図1】



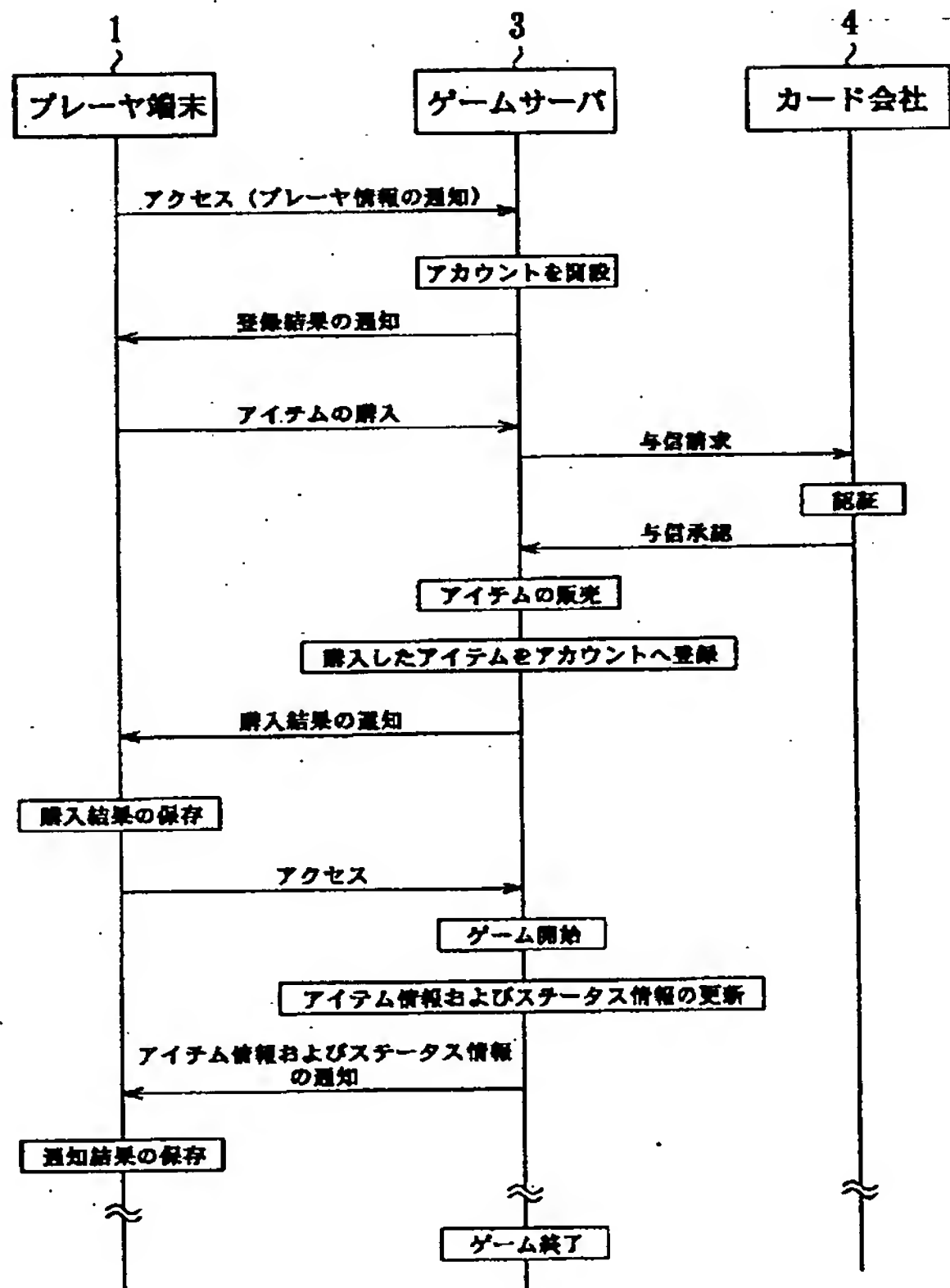
【図3】



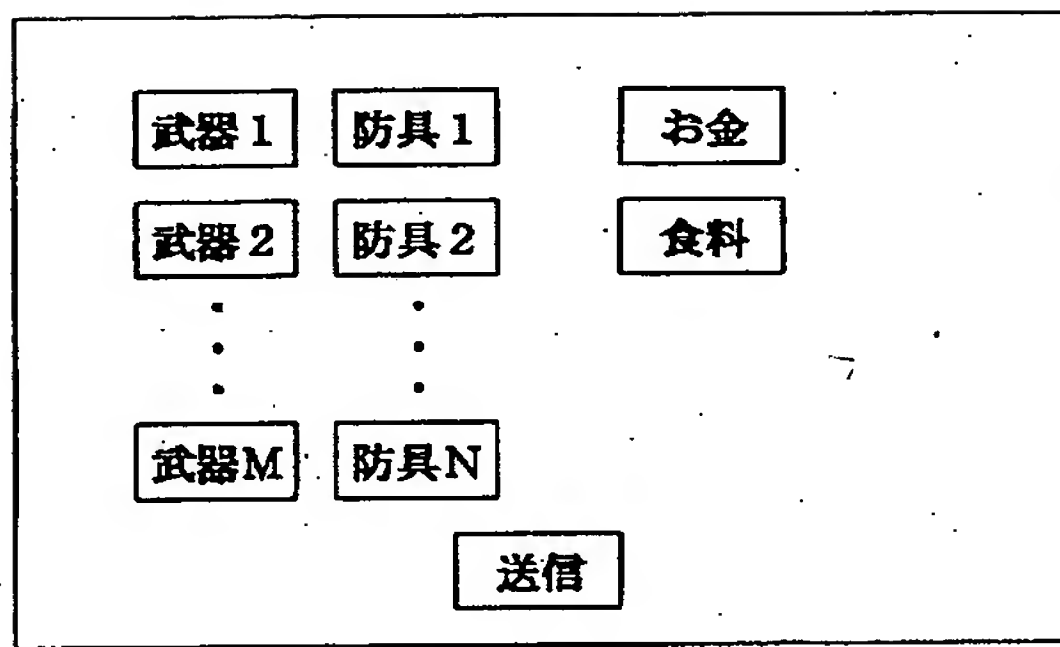
【図2】



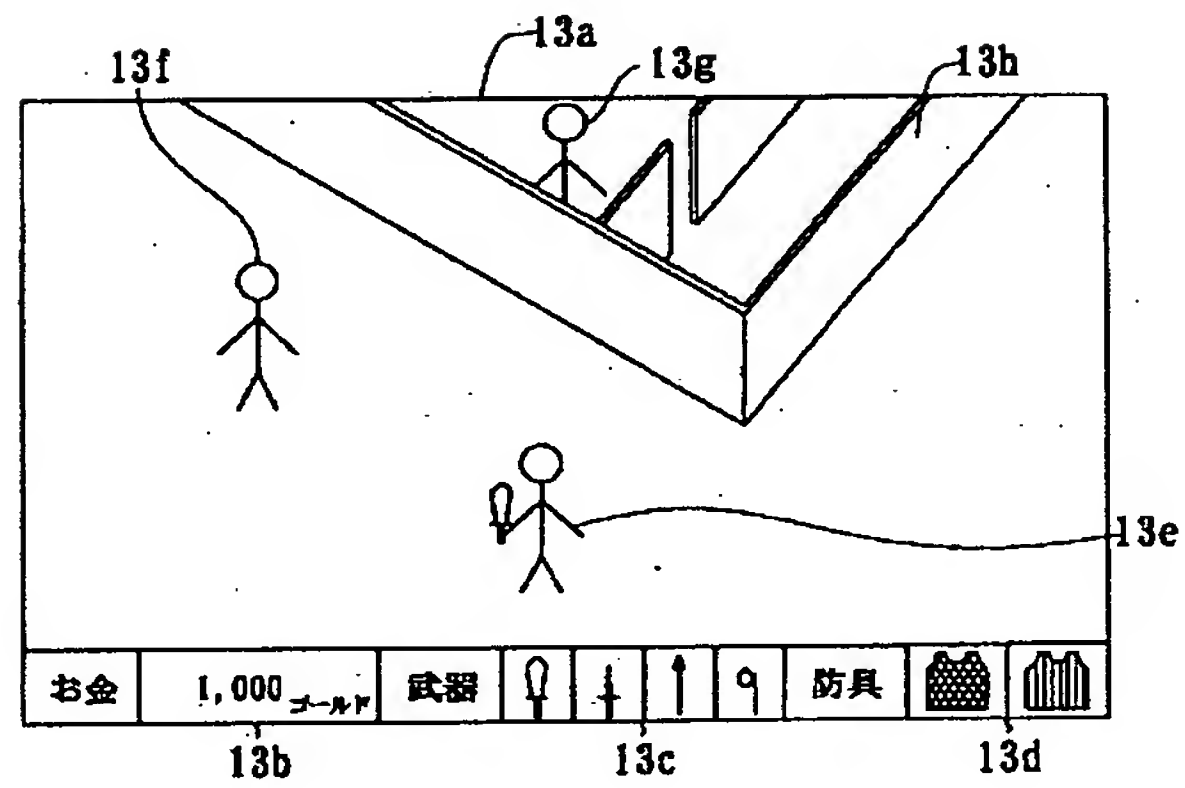
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

